

Magie (4 zk)

Po naučení schopnosti magie získává mág +4 do maxima many a 1 cantrip. Ale neumí žádné další kouzlo. Kouzla se mág učí za ZK. Má na výběr z obecných kouzel, která jsou dostupná všem. Aby mág dosáhl na speciální kouzla nebo kouzla 2 a vyšší úrovně musí si vybrat Magickou školu. Mág nemůže být mágem a mít zároveň bojový archetyp.

Magická škola

Máš na výběr vždy **jen jednu** z několika Škol magie: Škola přírody, Škola časoprostoru, Škola Války, Škola zařikávání a zakázaná Škola krve. Zakoupení Magické školy stojí zkušenosti a podrobnosti o dané škole, její cenu, její kouzla a **vše důležité je vždy shrnuto u dané školy níže v tomto dokumentu. Při vyhodnocování pravidel má vždy prioritu popis samotného kouzla, pak popis školy a nakonec obecná pravidla pro magii. Za výběr školy magie získává mág +4 do maxima many a 1 cantrip.**

Kouzla: cena zk., úrovně a podmínky pro postup po úrovních

Kouzla jsou rozdělena do čtyř úrovní (plus samostatná skupina kouzel známá jako "Velekouzla"). Zpravidla čím vyšší úroveň, tím silnější kouzlo. Všechna kouzla dané úrovně stojí stejný počet zkušeností a to **3zk za kouzla první úrovně, 4zk za kouzla druhé úrovně a 5zk za kouzla třetí úrovně a 7 zk za velekouzla**. Podmínkou pro kupování kouzel vyšší úrovně je umět alespoň dvě kouzla o jedna nižší úrovně.

Navíc existují **cantripy (kouzla nulté úrovně)**. To jsou základní kouzla, která nestojí manu, nelze vylepšit a mají jen velmi omezený efekt. Na naučení se kouzla první úrovně nepotřebují cantripy.

Mana: obnovování, cena kouzel, obecné zásady

Mana je magická energie, pomocí které mág sesílá kouzla. **Mana se obnovuje jednou denně a to ráno, když se vzbudíš**. Popřípadě za speciálních událostí nebo lokací ve hře. Počet **mágovery many na den** je dán: +4 do základu, +4 za magickou školu, +1*úroveň nově naučeného kouzla, +5 za velekouzlo, +1 za každý výzkum, + za magické předměty a další schopnosti. Mana se přidává do aktuálního počtu okamžitě po zakoupení/získání školy/kouzla, netřeba čekat do dalšího rána.

Cena kouzla, tedy počet many, kterou kouzelník spotřebuje na jeho seslání, je vždy rovna úrovni daného kouzla (pokud není v popisu kouzla specifikováno jinak). Velekouzla stojí 5 many.

Příklad: Mág Karel má spoustu zkušeností a tak se rozhodl, že si k tomu, že umí magii dokoupí i nějaká kouzla a vybere si školu ve které se bude specializovat. Koupil si tedy tři kouzla první úrovně, dvě kouzla druhé úrovně a jedno kouzlo úrovně třetí. Dohromady tak tedy má +4 many za to že je mág, +4 many za Školu magie, +3 za svá tři kouzla první úrovně, +4 za svá dvě kouzla druhé úrovně a +3 za jedno své kouzlo třetí úrovně. Dohromady tedy 18 many.

Sesílání

Sesílání kouzel trvá **5 sekund za každou úroveň kouzla** (cantrip se sesílá 5 sekund). Mág musí mít během sesílání volné ruce (výjimku tvoří mágova hůl). Samotná podoba sesílání musí po celou dobu obsahovat velká gesta a hlasité zařikání. Kouzla, která neobsahují **velká viditelná gesta, jsou zařikávána potichu**, nesesílají se potřebnou dobu nebo jsou přerušena během sesílání zásahem zvenčí nebo ztrátou životů apod. se počítají jako neplatná kouzla, ale mana vám zůstává.

Kouzla se sesílají postupně. Nelze si předčarovat třeba 20 fireballu a pak je vyházet.

Velekouzla

Každá škola má přístup k Velekouzlům, jsou to vrcholné schopnosti nabitě roky a roky studia. Vybrat si mág může pouze jednu, použít ji může pouze jednou za den. Soslání trvá třicet vteřin zařikání a znakování.

Vylepšování - Výzkum

Vylepšování kouzel je proces, při kterém chcete aktuální kouzlo obohatit o nějaký nový efekt nebo chcete současný efekt posílit. Vylepšit jdou kouzla první, druhé a třetí úrovně. Při vylepšení daného kouzla v podstatě vznikne nové kouzlo, jen je o úroveň vyšší a má vámi zvolený nový efekt. Vylepšování se odehrává ve vaší magické observatoři. K vylepšení potřebujete tři věci: **Výzkumnou sadu, observatoř a čas**. Výzkumná sada má dva druhy, Obyčejná Výzkumná sada a Bohatá Výzkumná sada. Obyčejná se používá na vylepšování kouzel první úrovně na kouzla druhé úrovně a druhé na třetí. Bohatá se používá na vylepšování kouzel třetí úrovně. Celý proces vylepšování trvá hodinu a jeho výsledkem by měl být list papíru s popisem a nákresem vylepšeného kouzla a vysvětlením, proč a jak mág došel právě k tomuto vylepšení. **Každé vylepšení konzultuj nejdříve s organizátory, zda je vůbec možné.** Za každé úspěšně dokončené vylepšení se ti zvedá počet many o 1. Nemůžeš ovšem vylepšit kouzlo na úroveň kterou neumíš, tj. Pokud neumíš 3 kouzlo nevylepšíš si 2 na 3. **Příklad:** "Mág Karel byl vcelku spokojený se svým kouzlem druhé úrovně Neviditelnost. Karel má ale problémy s osobní hygienou a tak i přes svoji snahu skrýt se před zraky okolí pomocí kouzla, vždy byl vyčmouchán při své snaze dostat se do dívčích komnat nepozorován. Karel tak požádal o pomoc svého kolegu Honimíra, který rozumí škole Války a společně přišli na to, jak vylepšit kouzlo Neviditelnost efektem kouzla Magická ochrana ze školy války. Ale místo toho, aby ochrana držela vše zlé od mága, tak drží vše zlé u mága. Co je ale troška nepohodlí oproti skvělému výhledu?"

Magické dovednosti

Magické rezervy I (3 zk) - předpoklad - umíš alespoň 1 kouzlo první úrovně

- získáváš +3 do maxima many

- **Magické rezervy II (3 zk)** - předpoklad - umíš alespoň 1 kouzlo druhé úrovně a **Magické rezervy I**

- získáváš +3 do maxima many

- **Magické rezervy III (3 zk)** - předpoklad - umíš alespoň 1 kouzlo třetí úrovně a **Magické rezervy II**

- získáváš +3 do maxima many

Magická regenerace (5 zk) - pokud se ti má obnovit mana (zřídlem, událostí), tak se ti obnoví 2x více než udává zdroj. Nemůžeš přesáhnout své maximum many.

Cantrip (3 zk) - můžeš se naučit další cantrip (a +1 do maxima many)

Obecná kouzla

Kouzla nulté úrovně (cantripy):

❖ Útok

- Po seslání magicky vytvoříš projektil ve formě “fireballu”, kterým musíš zasáhnout protivníka, je možné jej **vykrýt štítem i zbraní**
- Je možné vrhat jen po jednom
- Útok prochází jen **lehkou** zbrojí
- Útok není magický, projektil je čistě fyzický
- Při úspěšném zásahu hlásíš “Za 1”

❖ Thaumaturgie

- Jsi schopen vytvořit drobný nadpřirozený úkaz jako například
- Jsi schopen levitost s předmětem o váze peříčka
- Jsi schopen rozsvítit a zhasnout malý plamínek (svíčka)
- Nakreslíš magickou značku
- Dotkneš se předmětu nebo malé plochy a ochladíš ji tak, že je cítit chlad (pouze atmosférický efekt).

❖ Magické světélko

- Vytvoříš světelnou kouli (velikost jablka) libovolné barvy, vznášející se na místě nebo plující u tebe po dobu 5 minut.

❖ Detekování magie

- Jsi schopen detekovat magii (z monstra, na lokaci apod.)

Kouzla první úrovně (3 zk):

❖ Magický útok

- Po seslání vytvoříš magický projektil ve formě “fireballu”, nosičem musíš zasáhnout protivníka, je možné jej vykrýt štítem
- Je možné vrhat jen po jednom
- Zásah do zbraně znamená zásah do těla
- Prochází i těžkou zbrojí
- Při úspěšném zásahu hlásíš “Za 1 magicky”

❖ Magický štít

- Na 30 minut nebo do konce souboje kolem tebe nebo cíle vytvoříš ochrannou bariéru. První fyzický či magický zásah ignoruješ (oznámíš “Odolnost”).

❖ Odemknutí zámku

- Odemkne jednoduchý zámek I úrovně (mechanický, ne magický).

❖ Štěstí

- Při hodu d6 si může hráč k výsledku přičíst +1

❖ Vysátí magie

- Lze zakouzlit na magickou bytost do 10m od tebe zahlaš “magické propojení” tak aby tě bytost slyšela (může vzbudit její pozornost).
- Pokud je tato magická bytost do 10 minut doražena, získáš z ní 3 many

Kouzla druhé úrovně (4 zk) - nutno mít vybranou magickou školu

❖ Ochranný kruh

- Na dobu 10 minut vytvoříš kolem sebe ochranný kruh o poloměru 1 metru.
- Uvnitř kruhu se může nacházet sesílatel a maximálně dvě další osoby. Po vytvoření kruhu do něj již nelze vstoupit ani jej opustit. Kruh je nepohyblivý a zůstává na místě svého vzniku.
- Jakmile kruh vznikne ty ani nikdo kdo v něm není z něj nemůže pryč a kruh je nepohyblivý
- Sesílatel může účinek kdykoliv předčasně ukončit. Jinak kruh zanikne automaticky po uplynutí 10 minut.
- Kruh brání průchodu jakýchkoliv fyzických objektů a útoků. Nic fyzického nemůže překročit jeho hranici ani zranit osoby či poškodit předměty uvnitř.
- Pokud na vás někdo zaútočí hlásíte "imunní - ochranný kruh"

❖ Runa

- Vytvoříš runu, která po přečtení vybuchne a způsobí magické zranění za 3 životy
- Do psaní (dopis, svitek, atd) vpíšeš: "*Runa za 3 magicky - aktivaci hlaš organizátorům*", první osoba co na tuto pasáž narazí v textu runu spustí a utrží poškození
- Po přečtení dopis či svitek na kterém byla runa napsána shoří
- Vhodné vylepšení je třeba, že při pronesení několik slov před přečtením runa nevybuchne a je možné si svitek nebo dopis bezpečně přečíst.
- Sesílatel může mít aktivní pouze jednu runu najednou. Vytvoření nové runy ruší předchozí.

❖ Tíha

- Cíl zasažený nosičem má pocit extrémně těžkého těla.
- Po dobu 1 minuty se vybraný cíl může pohybovat jen krokem. Hlaš "Zpomalení"

Kouzla třetí úrovně (5 zk) - nutno mít vybranou magickou školu

❖ Vylepšení zbroje

- Na hodinu nebo do konce souboje zvýšíš parametr zbroje. Lehkou vylepšíš na střední a střední na těžkou. Těžkou již není možné dále vylepšit.
- Tímto způsobem je možné vylepšit jen reálnou fyzickou zbroj. Zbroj nesmí být vylepšená obdobným efektem.

❖ Dovednost

- Na hodinu můžeš sebe nebo někoho jiného naučit jednu dovednost, kterou normálně neumí (řemeslo, boj s jednoruční zbraní, konstituce ...).
- Tajnou dovednost můžeš někoho naučit jen pokud ji ty umíš a nebo kouzlo provedeš za přítomnosti a se souhlasem někoho, kdo takovou dovednost umí (předá své znalosti)
- Nelze se takto naučit ultimátní schopnosti (velekouzla, kněžská kouzla 5 úrovně, bok po boku a pod.)
- Z účinku tohoto kouzla může bytost současně těžit pouze jednou. Nové seslání nahrazuje předchozí efekt.
- *Např: naučíš se o mága magii, gratuluji umíš magii a teda cantrip, ale neumíš žádné kouzlo. Už jsi mág ale umíš jen 1 úroveň kouzel? Můžeš se naučit kouzlo třetí úrovně.*

Magické školy

Škola Přírody (4 zk)

Jsi čaroděj, jehož živlem je les, hory a nespoutaná příroda. Zeleň i zvířata se klaní tvé moci, na požádání ublíží tvým nepřátelům, vyléčí spojence, nebo tě ukryjí před nechtěnými zraky. Jsi ochránce lesa a rovnováhy.

Kouzla první úrovně (3 zk):

❖ Léčivé bobule

- Vytvoř 1 dávku čehokoliv požitelného bez speciálního efektu (bobulky, miskou polévky, vody atd.). Pozření substance vyléčí 1 život. Po hodině nevyužití substance mizí.

❖ Řeč lesa

- Při seslání vytvoříš pouto s malou částí lesa, pokud se někdo nebo něco pohne v tebou označeném místě, les ti to poví. Efekt po dobu 8h.
- Po seslání co nejdříve kontaktuj organizátory a informuj je o místě, které jsi očaroval, dají ti více informací a když bude potřeba kontaktují tě
- Na místo umístí lokaci s nápisem: "Pokud tento lístek čteš, okamžitě kontaktuj orgy (mobil)"
- Současně můžeš mít označené **pouze jedno** místo

❖ Rozpoznání neduhu

- Po seslání rozpoznáš v jedné osobě/předmětu, které se dotýkáš jed, či nemoc, a její případnou sílu (silná/slabá)
- Dovednosti "Léčení Nemoci, Léčení Otravy" a znalost návodů na přípravu jedů nebo konzultace s někým kdo tyto dovednosti ovládá ti umožní určit přesný druh jedu/nemoci včetně léčby (*určíš, který atribut je potřeba posílit*)

❖ Cit v Zemi

- Kouzlem pomůžeš horníkovi/dřevorubci/lamači kamene s jeho prací, najdeš lepší žílu, silnější stromy, kvalitnější kámen.
- Při příští těžbě se může podívat na 3 kartičky z obálky na lokaci Důl/Pila/Lom.Řemeslník si vybere jednu z těchto kartiček, kterou chce vytěžit a zbytek vrátí zpátky.

Kouzla druhé úrovně (4 zk):

❖ Lesní Neviditelnost

- Les tě skryje před nepřáteli, nejsi vidět, nevyzařuješ teplo, ale jsi slyšet a necháváš stopy (otisky v hlíně)
- Neviditelnost se zruší promluvením, kouzlením, bojem nebo použitím díla
- Je důležité, že pouze les tě může takto ukryt, mimo něj kouzlo nemá účinek, lesem se rozumí velké seskupení stromů pohromadě (ne pár stromů u ohniště)

❖ Zvířecí spojenec - pasivní

- Pokud jsi za celý den neublížil zvířeti, ani ona ti neublíží, pokud narazíš na nebezpečné zvíře v lese, stačí k němu mírně promluvit ("Skrýj své zuby a tesáky příteli, od nás ti nehrozí nebezpečí.") a ono tě nechá na pokoji, platí pouze pro tebe a jeden tvůj doprovod

❖ Okamžitý růst

- Okamžitě zdvojí jednu bylinku,
- Zdvojnásobí přísun surovin z pily za jednu pracovní směnu (jen základní a neobvyklé suroviny, pokud za pracovní směnu nic nevytěžíš nebo vytěžíš vzácnější surovinu kouzlo nemá efekt, ale nespálíš manu)
- Pole vynese o 2 více jídla, ale kouzlo musíš na pole zakouzlit při setí nebo max do 1 hodiny

❖ Přírodní výživa

- 15 minutová klidná procházka po lese tě (**pouze tebe**) nasytí jako 1 jídlo (neprovádíš žádnou další činnost, jen se procházíš)
- Pokud je tvá procházka závažně přerušena (útok) kouzlo nemá efekt.

❖ Kořeny

- Sešleš efekt "Zakořenění" na 1 cíl na 30 vteřin

❖ Léčení neduhů

- U cíle zrušíš efekty základních jedů (vyléčí otravu). Neplatí na exotické jedy.

❖ Ochránce přírody

- Část tvého těla se na první tři zásahy mění na zvířecí dráp, který dává magicky. Dráp znázorní tesákem.

❖ Kůže z kůry

- Vybraný cíl obalí tvrdá kůra, která se počítá jako lehká zbroj po celém těle.

Kouzla třetí úrovně (5 zk):

❖ Obrození

- 5 bylinek, které by ráno uschly, se obnoví

❖ Proměny

- změna na malé lesní zvíře na 15 minut. Zvířata na tebe neútočí. Vhodné na výzvědy

❖ Ent spojenec

- Padlý humanoid (vyšší bytosti stylu člověk, elf atd. Nefunguje na gobliny a podobnou havěť) se změní v oživlý strom a bude tvrdě trestat Tvé nepřátele, které má na dosah (je zakořeněný na místě a nemůže se z něj pohnout), ale zároveň je imunní na útoky
- Po boji se uklidní a "zestromovatí", už nikdy nepromluví

❖ Zvířecí vztek

- Poštveš zvíře na osobu, která škodí lesu, nebo je jinak nebezpečná
- Z lesa přivoláš divoké zvíře, které provede něco nesmírně zlého tvému nepříteli
- Když toto kouzlo na někoho sešleš, kontaktuj orgy, efekt kouzla nemusí být okamžitý

Velekouzla (7zk):

❖ Bojová proměna

- Část tvého těla se promění ve zvíře tebou preferované, můžeš používat své končetiny jako zbraně (po nasazení příslušného kostýmu - medvědí tlapa = rukavice s drápy apod.)
- Trvání kouzla je jeden boj, kostým se počítá jako zbraň -> ignoruj zásahy do něj
- Zranění tebou uštědřená jsou magická, hlas "magicky"

❖ Druhý život

- Za pomoci Duše Lesa vdechneš právě zemřelému člověku (pokud ten s tím souhlasí) znovu život
- Oživený se probudí jako Dryáda/Satyr a pomůže vám vybojovat momentální boj. Pokud se nebojuje, jeho volný duch ho táhne do Lesa, kde může hrát a tančit k potěše a poslechu, lidské starosti jej už nezajímají
- Oživená postava může sama rozhodnout, jestli kraj opustí (jde svou situaci řešit do orgovny) nebo zda zde zůstane (pak **jen** jako přírodní bytost, která **nebude** pokračovat ve svém předchozím životě)

❖ Lesní chůze - pasivní

- Naučíš se procházet skrze stromy. Vstoupíš do blízkého stromu a vynoříš se z jiného stromu v dohledu. Při cestě mezi stromy musíš zadržet dech. Tudíž dojdeš jen tak daleko jak zvládneš nedýchat. Pokud se nadechneš okamžitě se fyzicky objevuješ na místě kde stojíš.
- Obejmi strom, kterým chceš projít, jako při ukrývání. Magicky se přemístíš k vybranému stromu (pohybujete se s rukou na hlavě přímou cestou ke stromu).
- Po dobu přesunu nejsi přítomen fyzicky ve hře, nemůžeš zasáhnout ani vnímat dění. (Pokud se nenadechneš).
- Než se znovu přesuneš, musíš počkat alespoň 5 vteřin.

Škola Časoprostoru (4 zk)

Svět jak ho známe, jak ho zná většina, pro tebe neplatí, ohýbáš si jeho zákony a zákazy jak potřebuješ. Ovládáš časoprostor a jako takový přecházíš z místa na místo, posouváš nebo zpomaluješ čas. Tví spojenci tě za to milují, tví nepřátelé nenávidí.

Kouzla první úrovně (3 zk)

❖ Zpomalení Času

- Zpomališ efekt, kterým trpí jedna osoba, na polovinu (působení jedu, nemoci, prokletí apod.)
- Trvání kouzla je 3 hodiny
- *Příklad: "Mág Karel ví, že jeho kamarád je pod vlivem jedu, který se za hodinu projeví mnohem horšími účinky. Rozhodne se zakouzlit, a koupit trochu víc času pro bylinkáře. Sešle Zpomalení Času, jed se tedy projeví až za 2 hodiny."*

❖ Kotva

- Vytvoříš předmět (30 kg, kámen, pařez), tento předmět je místo, kam se vracíš po použití kouzla kategorie "Přemístění"
- Umožňuje vytvořit miniKotvu, kam posíláš věci pomocí "Magické zásilky"
- Předmět se dá přemístit, je ale dobré dát jej na bezpečné místo

❖ Magická zásilka

- Pošleš k miniKotvě drobnou zásilku (dopis, amulet, zbraň) na vzdálenost 100 metrů
- Trvání kouzla je 1 minuta, poslíčkem jsi ty sám (ruka na hlavě, donést předmět, **vrátit se zpět na místo!**), po dobu trvání zmizíš z herního území

❖ Čarodějná kapsa

- Magicky skryješ předmět velikosti dlaně nebo herní surovinu, při prohledání není nalezen

❖ Rozmazaný pohyb

- Po dobu jedné hodiny můžeš na první fyzický zásah zahlásit "Úhyb"
- Lze zakouzlit i na jiné osoby
- Nelez kumulovat (tj. Každá osoba může být pod efektem tohoto kouzla jen jednou)

Kouzla druhé úrovně (4 zk)

❖ Přemístění materiálu

- Až 10 jednotek materiálu se magicky přemístí ke Kotvě (až půjdeš zpět, vezmeš sebou 10 jednotek navíc, ty se nedají ukrást, protože jsou přesunuty magicky)

❖ Duch nad Hmotou

- Můžeš projít pevnou hmotou do tloušťky 250 cm

❖ Neviditelnost

- Staneš se neviditelným na 15 minut, působí pouze na tebe, nejsi vidět, pořád je tě slyšet a jsi cítit
- V případě že zaútočíš, neviditelnost mizí

❖ Zrychlení Času

- Efekt který ovlivňuje jednu postavu působí dvakrát rychleji. Při kombinaci s jinou schopností urychlující léčeni vždy zkracuješ aktuální dobu léčení (Př. pokud na tebe někdo již použil efekt který ti zkrátí léčení z 60 minut na 30. A pak na tebe bylo zakouzleno tohle kouzlo regeneruješ již jen 15minut)
- *Příklad: "Mág Karel vidí, že jeho přítel je pod vlivem regenerace, která zkracuje obnovení životů na půl hodiny, rozhodne se zakouzlit, a jeho kamarád, bojovník Bob, si bude obnovovat životy rychlostí 1/15minut."*
- Kouzlo neguje efekt kouzla "Zpomalení Času", stejně tak naopak

❖ **Vodní pochod**

- Dotykem umožníš humanoidnímu dobrovolnému cíli chodit po vodě na dobu 10 minut, pak už bude muset plavat, pokud bude ještě pořád ve vodě)
- Jedná se o přecházení jezer, rybníků, potoků, řek a podobných vodních toků
- Pokud je voda moc rozbouřená (moře za bouře, řeka po dešti) kouzlo neudrží cíl na povrchu a bude muset plavat ihned

❖ **Autopřemístění**

- Magicky se přemístíš ke své Kotvě (pohybuješ se s rukou na hlavě přímou cestou ke Kotvě)
- Po dobu přesunu nejsi přítomen fyzicky ve hře, nemůžeš zasáhnout ani vnímat dění

❖ **Ofenzivní stáze**

- Do vzdálenosti 10 metrů můžeš zahlásit "Zpomalení na 1 minutu" na jednu bytost

❖ **Vrácení času**

- Díky svému porozumění času a magii dokážeš vrátit v čase seslané kouzlo, jako by se nikdy neseslalo.
- Hlaš "Dispell" na právě seslaná kouzla.

❖ **Bag of holding**

- Umožní očarovat kapsu/vak tak, aby do ní bylo možné uložit 3x více surovin/věcí
- Můžeš očarovat pouze jednu kapsu/vak zároveň. Přednost má vždy novější očarování.

Kouzla třetí úrovně (5 zk)

❖ **Hromadné přemístění**

- Magicky se přemístíš ke Kotvě se 4 dalšími osobami (stejně jako Autopřemístění), které s tím musí souhlasit nebo jsou v bezvědomí

❖ **Stáze**

- Dobrovolný subjekt zamrzne v čase a prostoru na 2 hodiny (všechny efekty se na dobu trvání přeruší, subjekt je nezranitelný, nedotknutelný, nedosažitelný), dokud není kouzlo zrušeno specifickým zaříkáním, nebo jej nezrušíš ty, trvá.

❖ **Uvězněn v čase**

- Na 5 minut zpomalíš čas okolo cíle kouzla. Cíl se nemůže vůbec pohybovat. Cíl musíš vidět
- Efekt "Paralýza"
- Cíl je zranitelný ovšem po prvním zranění kouzlo ztrácí účinek

❖ **Skládání prostoru**

- Díky tvému porozumění Prostoru dokážeš porušit některé zákony a zmenšit **prázdnou** (ve smyslu živých bytostí) budovu nebo věc do velikosti 1/100 vůči původní velikosti
- Budova je zmenšená na 2 minuty, pak se znovu zvětší, během těchto dvou minut se dá přenášet, jako normální dřevěný model
- Miniatura je během přenosu nezníčitelná, zvětší se pouze na prázdném místě - rychlost vlastního zvětšování naznačíš vykolíkováním (musíš ty sám) nového prostoru
- Pokud do dvou minut nenalezneš vhodné místo pro zvětšení budovy, budova se zvětší tak kde právě je a může tedy dojít k jejímu zničení (tj. Zvětšení domu v jeskyni atd.)
- *Příklad: "Mág Karel není spokojený. Postavili nový kostel, který mu zablácí ve výhledu, a ke všemu je nakřivo. Rozhodl se že ho přemístí. Zakouzli, zmenšil prázdný kostel a odnesl jej o 300 metrů vedle, kostel se zase zvětšil a všichni byli spokojeni."*

❖ **Tvarování dřeva/kamene**

- Díky své vládě nad prostorem dokážeš tvarovat dřevo i kameny do podob, které potřebuješ.
- Pokud ti donesou suroviny potřebné na stavbu budovy, pomocí seslání tohoto kouzla tuto budovu okamžitě postavíš. Minimálně čtvrtina surovin musí být vyšší kvality (místo dřeva mahagon nebo eben a tak). Nedokážeš takto udělat umělecké detaily, proto takto postavíš pouze budovy maximálně s věhlasem 2.

Velekouzla (7zk):

❖ **Přenos obydlí**

- Dokážeš přemístit obydlí, vůz nebo loď, ale nejsi omezen časem
- Objekt se objeví pouze na prázdném místě
- Objekt zmizí na jednom místě a objeví se na druhém (ihned po té, co místo důkladně a sám vykolíkuješ)

❖ **Cesta do minulosti (tříoká vrána)**

- Na daném místě se můžeš **vrátit** do tebou určeného časového okamžiku (délka trvání kouzla je až 5 minut)
- Nemusíš však přesně trefit tebou vytičený moment
- Ovšem některé síly jsou schopné vize zkreslovat
- Čím dále se vydáš tím mlhavější vize je
- Efekt nemusí být okamžitý a použití konzultuj s orgy

Škola Války (6 zk)

Jsi vytvořen pro boj, cvičil jsi nejen svou mysl v magických uměních, ale i své tělo v boji se zbraněmi a ve zbroji.

Bojuje jen se sečnými zbraněmi libovolné délky (meče, šavle...).

Používá maximálně **střední** zbroje.

Neumí používat štít.

Cantripy stojí 1 manu.

Dovednosti

❖ Těžká zbroj (5)

- Můžeš nosit těžkou zbroj
- Zároveň si tím ale uzamykáš možnost naučit se kouzlům 3.úrovně a velekouzlům

❖ Triumf (5)

- po poražení protivníka (usmrcení) se postavě doplní 1 mana (do maxima many).
- Po poražení magické bytosti dostáváš 2 many. (po poražení bosse je možná větší odměna)
- Tuto bytost musíš do agónie dostat ty i ji následně dorazit
- Nelze kombinovat s kouzlem **Vysátí Magie**
- Lze použít 2x za den

Triumf II (3): (předpoklad Triumf I) Lze použít schopnost Triumf 4x za den

Kouzla první úrovně (3 zk)

❖ Okouzlení čepele

- Zbraň kterou očaruješ, dá prvními 3 zásahy "Magicky"
- Bylo by fajn, když by byla zbraň nějak upravená (runové znaky apod), není to však nutnost,
- Naráz můžeš mít maximálně 2 zbraně očarované, očarování trvá hodinu nebo do konce příštího boje

❖ Spalující horko/ Ledový chlad

- Tvůj magický projektil nezpůsobuje zranění, ale dává efekt "Popálení", nebo "Omrzliny"

❖ Nucený respekt

- Kouzlem zastrašíš protivníka do 5 metrů, dáš mu efekt "Respekt", trvá 1 minutu
- Možné vylepšení na "Strach"

❖ Zapálený meč

- Očaruješ zbraň, která do konce příštího boje hoří a dává popáleniny, hlas "popáleniny"
- Musí být označena červenými krepáky(šátkem), kterými znázorníš hořící čepel.

Kouzla druhé úrovně (4 zk)

❖ Magická ochrana

- První 2 zranění po seslání se nepočítají (i magického charakteru), hlásíš "Odolnost"
- Trvá hodinu nebo do vyčerpání zásahů

❖ Zmrzačení končetiny - pasivní

- 3 krát denně může tvůj magický projektil navíc ke zranění způsobit efekt "Zmrzačení", **POUZE** pokud zasáhneš končetinu

❖ Sražení Mocí

- Po seslání dostanou osoby 180° před tebou efekt "Sražení" na vzdálenost 2 metrů
- **POZOR** kouzlo zasahuje i tvé spojence, kteří jsou v metrovém půlkruhu před tebou (řadovka apod.)

Kouzla třetí úrovně (5 zk)

❖ Kamenná kůže

- Kouzlo ti na jeden boj nebo na 1 hodinu poskytne ochranu jako by jsi nosil střední zbroj. Po zásahu zbraní co neprobije střední zdroj hlaš "zbroj".
- Musíš se viditelně označit šedou páskou (krepákem)

❖ Neomezený pohyb

- Kouzlo tě ochrání před jakoukoliv formou omezení pohybu. První 2 efekty, které by tě měli zpomalit/paralyzovat/zakořenit na tebe nepůsobí. Hlaš "Odolnost".
- Trvá hodinu nebo do vyčerpání zásahů

❖ Bojová kopie

- Po seslání se objeví tvá přesná kopie, která nemůže mluvit ani kouzlit, jen bojovat
- Trvá 15 minut, do konce prvního boje, nebo když padneš na 0 životů
- Kopie se nemůže vzdálit od místa seslání víc než 50 metrů
- Znázorňuješ ji ty, když kopie zmizí, s rukou na hlavě odcházíš zpět na místo seslání, pokud v bojová kopie upadne do agónie vracíš se s 1 životem jinak ti zůstalo tolik životů jako kopii
- Můžeš ji seslat pouze jednou za boj

❖ Fantómův meč

- Tvá zbraň se do konce jednoho boje stane čistě magickou, dává stále magicky a nedá se zničit efektem "Zničení zbraně"

Velekouzla (7zk):

❖ Avatar Války

- Na jeden boj přejdeš do válečné podoby, počet kouzel se obnoví, stejně jako mana, a veškerá omezení (3 krát denně apod) se vynulují, nefunguje na Velekouzla
- *Příklad: "Mág Karel vidí, že jde do tuhého, boj nejspíš nevyhrají, mágové jsou bez kouzel a bojovníci zranění. Stane se tedy Avatarem Války, i když už měl jen poslední 2 kouzla, má zpět všechnu svoji moc, jeho omezení Zmrzačení na den už bylo vyčerpáno, ale teď jej zase sesílá. S jeho pomocí se průběh boje zvrátí"*

❖ Stín Válečníka

- Na 30 vteřin se staneš nehmotným, tvá zbraň je stále hmotná, nemůžeš sesílat kouzla
- Jsi imunní na magické efekty a fyzické zranění, pouze "Magicky" jsi stále zranitelný
- Nafasuj si v orgovně žlutý fáborek, který bude symbolizovat tvou nehmotnost. A **viditelně** se s ním označ

Škola Zařikání (4 zk)

Mágům ze školy Zařikání se přezdívá různě - bosorky, vědmy, ježidědci nebo i čarodějnice. Jedno je ale jisté: Nikdy nechceš naštvat mága co tuto školu ovládá.

Pro tuto školu platí pár speciálních pravidel:

Sesílání: Mág ze školy Zařikání je zproštěn nutnosti dělat velká gesta a hlasitě zařikávat při sesílání kouzel. Délka sesílání kouzel stále platí, ale **musíš** je sesílat alespoň šeptem a malým gestem ruky. Samozřejmě můžeš používat u hlasité zařikávání a rozmáchlá gesta pro větší efekt.

Kletby: Kletba je speciální typ kouzla, které má svá specifická pravidla. Jeden mág může proklít člověka maximálně jednou za 8 hodin a to i pokud kletba skončí dřív. Tento osmihodinový odpočet je sdílený mezi všemi kouzly začínající slovem "Kletba:". Toto omezení není sdílené mezi mágy, takže jeden cíl na sobě může mít více kleteb, ale od různých mágů. Než mág sešle kletbu, musí mít nejdřív připravený Token.

Tokeny: Tokeny, fetiše, loutky jsou předem připravené herní předměty (třeba ze slámy a nitě), které symbolizují cíl kletby. Právě skrz tyto předměty se kletby sesílají a při jejich zničení přestane daná kletba působit. Na každou kletbu musí být vyhrazený jiný Token. Po skončení kletby ztrácí Tokeny svoji magickou podstatu a stávají se opět nemagickým předmětem. Součástí každého Tokenu **musí** být jasné označení, ke komu je daný token vázaný. Tedy například pokud budu chtít proklít řezbáře Rudolfa, který má vždy kolem krku červený šátek, můj Token (tedy v tomto případě loutka ze slámy) bude mít kolem krku omotaný červený kousek látky/nitě/krepáku.

Kouzla první úrovně (3 zk)

❖ **Vševidoucí Oko**

- Tebou označené místo ti odhaluje neviditelné tvory, musíš být na místě, neviditelnost se nezruší. nemusíš dávat najevo že bytost vidíš
- Oblast je kruh o poloměru 5 metrů

❖ **Kletba: Neštěstí**

- Prokleješ jednu bytost, na příštích 4 hodin se jí z prvního hodu kostkou odečte 1
- *Příklad: "Dřevorubec urazil bosorku Jolanda, ta jej proklela. Shodou okolností jde zrovna dřevorubec těžit dřevo, po směně si hodí kostkou a odečte si 1. Padne mu 2, což je v pořádku, ale po odečtení 1 mu vychází 1, což znamená že mu praskla sekera."*
- Jednu oběť můžeš proklít pouze jednou za 8 hodin (viz. Kletba Ublížení)

❖ **Kletba: Ublížení**

- Přivoláš zhoubu na objekt tvé zášti, dostane za 1 magicky a vedlejší efekty podle tvého přání, jako je zežloutnutí kůže, vypadávání vlasů, krvácení dásní apod. (vedlejší efekt trvá 4 hodiny)
- Jednoho člověka můžeš proklít pouze jednou za 8 hodin (tento časovač je stejný pro všechna kouzla s názvem Kletba)

❖ **Slovo Ochromení**

- Vytvoříš lokaci nebo popis k lokaci, kterou když někdo navštíví a přečte si popis, je na 5 minut "paralyzovaný"
- Zajdi si pro lokaci nebo popis k orgům, a dones jej na místo

❖ **Magická sebeobrana**

- Na jednu hodinu nebo do konce příštího boje ignoruješ první na tebe seslaný efekt. Hlaš "odolnost"
- *Vylepšení na jakýkoli efekt na 24 hodin.*
- *Vylepšení na vrácení efektu na jednu hodinu nebo do konce boje*

Kouzla druhé úrovně (4 zk)

- ❖ **Kletba: Uřknutí**
 - Způsobíš jedné postavě “za 1 magicky” a **jeden** z efektů: snížení max HP, ztrátu předmětu (vybírají orgové), ztrátu řeči, slepotu, agresi...
 - Efekty se nekombinují, trvají 1 hodinu, dokud je nezrušíš
 - Jednu oběť můžeš Uřknout pouze jednou za 8 hodin (viz. Kletba Ublížení)
- ❖ **Kletba: Prokletí Voodoo**
 - Sešleš jeden z následujících efektů: zmrzačení, krvácení, paralýza (5 minut), popáleniny, omrzliny, omráčení a navíc “za 1 magicky”
 - Jednu oběť můžeš proklít pouze jednou za 8 hodin (viz. Kletba Ublížení)
- ❖ **Kletba: Šzíravá nemoc**
 - Jedné oběti přivodíš nemoc ze seznamu nemocí, který mají orgové. Nemoc je třeba vyléčit
 - Jednu oběť můžeš proklít pouze jednou za 8 hodin (viz. Kletba Ublížení)
- ❖ **Svatyně**
 - Zakleješ dveře a kdokoli jimi po další 4 hodiny projde, ztratí veškeré trvající magické efekty (očarované zbraně, zpomalení efektů, regenerace apod.)
 - Jedná se o lokaci, kterou získáš od orgů, není omezená počtem efektů, které ruší, tebe neovlivňuje, můžeš kdykoli Svatyni zrušit
 - Naráz můžeš mít jenom jednu Svatyni
- ❖ **Obrácení kouzla**
 - Obrátí trvající efekt o 180°
 - *Příklad: “Bosorka Jolanda ví, že její milý kameník je prokletý Kletbou Neštěstí. Rozhodne se prokletí obrátit a sešle Obrácení kouzla. Náhle má kameník k prvnímu hodu kostkou na dobu 6 hodin +1.”*
- ❖ **Kletba : Strach**
 - Jedna oběť bude vůči tebou vybrané věci trpět efektem “Strach”, nebo “Respekt”
 - Kouzlo trvá 2 hodiny, nebo dokud se “Strach”, nebo “Respekt” nespustí
- ❖ **Okouzlení**
 - Funguje na jednu myslící humanoidní bytost
 - Vyvolá v cíli přátelské sklony k tvé osobě po dobu 1 hodiny
 - *“Jestli danou osobu nesbalíš ani teď, měl by jsi se nad sebou zamyslet”*
- ❖ **Poručení osudu**
 - Umožňuje dobrovolnému cíli po dobu 1 hodiny aplikovat jeden z následujících efektů zvýšit maximální hp o 1, 1 úhyb na 1 boj nebo ignorování prvního efektu (zmrzačení, páleniny atd., neplatí pro chcípni)

Kouzla třetí úrovně (5 zk)

- ❖ **Kletba: Roje kobylek**
 - Úroda jídla jednoho pole zemědělce je zničena
 - Obilí sežerou kobylky, ryby prokoušou sítě, včely uletí, apod.
- ❖ **Příkaz**
 - Lze použít jen na bestiář
 - Cíl kouzla musí splnit svůj příkaz, příkaz musí být jasný a jednoduchý (Př: “zahod’ zbraň a odejdi”)
 - Zřejmě sebedestruktivní příkazy nejsou provedeny (Př: podřízni se) (lze dobře zaobalit)
 - Případná vylepšení konzultujte s orgy :)

Velekouzla (7zk):

❖ Chalupa na kuří nožce

- Svoje obydlí, ve kterém se momentálně nacházíš, můžeš přeměnit na “Chaloupku na kuřích nožkách”. Obydlí se pak zvedne se ze země a může s tebou odejít, kam budeš chtít
- Chaloupka se může pohybovat rychlostí koně jedoucího tryskem
- Kouzlo trvá 1 hodinu, poté je obydlí opět nepohyblivé

❖ Morová rána

- Na 3 oběti sešleš nemoc “Mor”
- V pokročilé fázi je nemoc nakažlivá a přenáší se na první osobu která se nakaženého dotkne
- Úspěšně vyléčený člověk se už Morem nemůže nakazit
- Prvotní seslání je magické, nemoc jako taková už ne
- Viz. Kletba Ublížení

Škola Krve (6 zk)

Neplatí pro tebe pravidla, kašleš na “konsenzus magické komunity”, jsou to kecy. Ty víš, že jsi mnohem mocnější, než ostatní, je to ve tvé krvi, to z ní čerpáš sílu, díky které sesíláš kouzla. Nemůžeš nosit zbroje, nemůžeš být profesionálním bojovníkem. Můžeš ale posílit své tělo a kouzlit víc najednou. Každá úroveň kouzla (kromě Velekouzel, pasivních dovedností, nebo pokud popis neříká jinak) tě stojí jeden život v krvi. Seslání je jako u ostatních, jedna úroveň kouzla za 5 sekund (toto už platí i pro pasivní dovednosti). Vždy ale dbej, abys při čarování měl svou rituální dýku, která ti pomáhá přesouvat sílu krve tvého protivníka k tobě.

Místo 4 many za magickou školu dostaneš +2 k maximu životů.

Tato magická škola je v Císařství **NELEGÁLNÍ**

Kouzla první úrovně (3 zk)

❖ Silnější tělo - pasivní

- Tvé maximum životů se zvedne o 1 za každé druhé kouzlo, včetně jejich vylepšení, pasivní schopnosti první úrovně se nepočítají (tj. Za 2 kouzla +1 život)

❖ Vysátí energie - pasivní

- Když dorazíš poraženého nepřítele (nepřítel sténá v agónii než ho dorazíš), během 15 vteřin z něj vysaješ životní sílu, kterou si doplníš své vlastní životy (za člověka 3 hp, za zvířecí bestii 2 hp, za cokoli jiného 1 hp)

❖ Krev za Krev

- Zraníš se za 2 životy, jedné postavě doplníš 1 život
- Dá se vylepšit pro výhodnější kurz

❖ Magická rána

- Tvé první 2 zásahy zbraní dávají “za 1 Magicky”

❖ Pokrevní bratr

- Rituální dýkou zraníš sebe i jeden souhlasící cíl a smícháš vaši krev. Z cíle se stane Tvůj pokrevní bratr.
- Máš vždy jen jednoho pokrevního bratra, pokud jej teatrálně zavrhneš, můžeš mít druhého, z jednou zavrhnutého bratra se už nikdy nemůže stát pokrevní bratr

❖ Blízkost krve

- Zrychlíš regeneraci jednomu cíli na dvojnásobek na jednu hodinu, musíš být v bezprostřední blízkosti

- Při vylepšení dokážeš svému bratrovi pomoci od prvního jedu či nemoci který ho postihne na vzdálenost 15 metrů
- Při vrcholném vylepšení dokážeš zastavit bratrovi efekt krvácení na vzdálenost 50 metrů

Kouzla druhé úrovně (4 zk)

❖ Desanguinace

- Tebou zasaženému protivníkovi dáš efekt "Krvácení"
- Dá se vylepšit, aby zásah dával "Magicky"

❖ Louže krve

- Na 30 vteřin se změníš na louži krve, která se pohybuje pouze krokem, jsi **fyzicky** (nikoli magicky) nezranitelný (hlásíš " Fyzická odolnost")

❖ Parálýza

- Dotykem nebo zásahem kontaktní zbraní dáš osobě na 15 vteřin efekt "Parálýza"
- "Parálýza" trvá 15 vteřin, nebo do prvního zranění

❖ Pouto krve

- funguje pouze na pokrevního bratra
- maximálně na jednu hodinu, nebo na jeden boj, první dvě zranění, která cíl utrhá, se na něm nijak neprojeví, místo toho se projeví na Tobě.
- kouzlo trvá, jen pokud jsi do 15 metrů od cíle

❖ Poslední kapka

- Cíl tvého kouzla, místo upadnutí do Agónie na místě (když padne na 0 životů), má 1 minutu na odplazení se do bezpečí
- Kouzlo trvá dokud nezměníš cíl
- (hráč může bezpečně ustoupit z reálně nebezpečného bojového prostředí bez použití tohoto kouzla)

Kouzla třetí úrovně (5 zk)

❖ Oběť - pasivní

- Dvakrát denně dokážeš z dobrovolného subjektu vysát 3 životy a obnovit si je
- Lze vylepšit na "Pochmurná oběť" - poměr vysáté HP/tvoje doplněné hp je 3 ku 4

❖ Přepití mocí - pasivní

- Dokážeš se pomocí "Vysátí energie" nabít nad své maximum životů na 1 minutu
- Až na momentální max HP + 6, pokud po 1 minutě máš víc než tvé obvyklé max HP, přebývajících životy mizí a utržíš tolik zranění, kolik životů zmizelo
- Za každý život nad tvé max HP, který ti po jedné minutě přebývá, ztratíš jedno HP ze svého maximálního HL

❖ Síla krve

- funguje pouze na pokrevního bratra
- maximálně na jednu hodinu, nebo na jeden boj, dostane cíl 2 životy navíc, i nad své aktuální maximum životů
- kouzlo trvá, jen pokud jsi do 15 metrů od cíle

❖ Transfuze

- Dotykem vysaješ a uchováš jeden efekt nemagického původu související s krví (krvácení, jed, nemoc)
- Uchovaný efekt tě neovlivňuje. Můžeš mít takto uchovány max 2 efekty
- Dotykem můžeš přenést uchovaný efekt(y) na jinou postavu
- Nemoci a jedy začínají v novém těle zase od začátku příznaků, přenos nelze poznat

Velekouzla (7zk):

❖ **Krvavý odkaz - pasivní**

- Můžeš "Vysátí energie" použít na kohokoli doraženého do 7 metrů od tebe

❖ **Život za Život**

- Funguje jen na pokrevního bratra
- Ty ztrácíš veškeré zbylé životy, na hodinu upadáš do agónie, ze které tě nelze probudit. Nejevíš známky života, pro ostatní jsi mrtvý. Cíl tvého kouzla se z agónie zvedá na tvé aktuální životy při seslání +3 bonusové. Je plně vyléčen od všech s krví související negativních efektů.
- musíš se cíle dotknout

❖ **Krvavá sprcha**

- Začne z tebe stříkat krev na tvé protivníky. Vyber jednoho nebo dva nepřátele, kteří jsou blízko sebe a jsou na kontaktní vzdálenost od tebe
- Pokud vybereš 1 protivníka, tento protivník je automaticky zasažen efektem "Chcípni" a tobě zůstane 1 život.
- Pokud vybereš 2 blízké protivníky, oba jsou automaticky zasaženi efektem "Chcípni", ty však na místě upadáš do "Agónie".